

De·Vulgari·Eloquentia

ERRATUM



CAGLIARI

CAGLIARI N'A PAS D'ÉVÉNEMENT ASSOCIÉ (ERREUR D'IMPRESSION SUR LA CARTE).



3PT



2PT

PARAVENT

SUR L'ÉCRAN DE CHAQUE JOUEUR, IL EST INDIQUÉ QUE LES CUBES ROUGES APPORTENT 2 VOTES, LES CUBES NOIRS 3 VOTES : C'EST L'INVERSE COMME LE PRÉCISENT TRÈS EXPLICITEMENT LES RÈGLES. PAR CONSÉQUENT, CHAQUE CUBE ROUGE APPORTE 3 VOTES ET CHAQUE CUBE NOIR 2 VOTES.



VILLES FRANCISCAINES

LES RÈGLES PRÉCISENT QUE C'EST À PARTIR DU 15ÈME TOUR QUE TOUTES LES VILLES FRANCISCAINES SONT ACTIVÉS, MAIS C'EST EN FAIT DÈS LE TOUR 14 COMME INDIQUÉ SUR LE PATEAU DE JEU.



FRÈRE STEFANO

FRÈRE STEFANO NE PEUT JAMAIS UTILISER SON CUBE NOIR VIRTUEL POUR GAGNER 20 DUCATS.

2. AUMÔNE (JUSQU'AU TOUR NUMÉRO 10)

AUMÔNE

L'AUMÔNE SE FAIT JUSQU'AU TOUR 11 INCLUS (IL N'Y A PLUS D'AUMÔNE PENDANT LES ÉVÉNEMENTS PAPAUX). CETTE ERREUR CONCERNE UNIQUEMENT LA VERSION ÉLECTRONIQUE DE LA RÈGLE EN FRANÇAIS (LA VERSION PAPIER FOURNIE AVEC LE JEU EST CORRECTE).

...TURIN, VÉRONE, VILLES DE DÉPART

VÉRONE EST MENTIONNÉE COMME VILLE DE DÉPART (PAGE 3). IL S'AGIT PLUTÔT DE VICENCE (VICENZA SUR LA CARTE).

De·Vulgari·Eloquentia

FAQ

DÉPLACEMENT ET INTERACTION

1. LE MOUVEMENT TERRESTRE COÛTE 1 ACTION PAR FRONTIÈRE TRAVERSÉE. IL EST AUSSI POSSIBLE DE TRAVERSER UNE MER DE PORT À PORT, CE QUI COÛTE 3 ACTIONS. PRENDRE LA MER (ET S'Y ARRÊTER) COÛTE 1 ACTION, SACHANT QU'AU TOUR SUIVANT, IL SERA OBLIGATOIRE DE DÉBARQUER POUR 1 ACTION ÉGALEMENT. SI L'ENSEMBLE DES MOUVEMENTS (TERRESTRES ET MARITIMES) EFFECTUÉS LORS D'UN TOUR PAR UN JOUEUR LUI COÛTE 2 ACTIONS OU PLUS, IL DOIT PAYER 10 DUCATS À LA BANQUE.

EXEMPLES :

BOLOGNA → FIRENZE (EN 1 TOUR PAR TERRE) : 1 ACTION

NAPOLI → ROMA (EN 1 TOUR PAR TERRE) : 2 ACTIONS ET 10 DUCATS

PALERMO → NAPOLI (EN 2 TOURS PAR MER) : 1 ACTION PAR TOUR

CATANIA → SASSARI (VIA PALERMO ET CAGLIARI, EN 1 TOUR PAR TERRE ET MER) : 5 ACTIONS (DONT 3 POUR LA TRAVERSÉE) ET 10 DUCATS

2. IL EST POSSIBLE D'INTERAGIR AVEC LES ZONES DE LA CARTE AVANT ET APRÈS LE DÉPLACEMENT, MAIS IL N'EST PAS POSSIBLE D'INTERAGIR AVEC UNE ZONE PENDANT LE DÉPLACEMENT.
3. L'ÉVÉNEMENT SUR UNE VILLE PEUT SE FAIRE OU PAS EN PLUS DE L'ACTION DE LA VILLE CORRESPONDANTE, MÊME SI LE BONUS DE CETTE VILLE A DÉJÀ ÉTÉ ENCAISSÉ (UN DES JETONS DU JOUEUR EST PRÉSENT DANS CETTE VILLE).
4. LES ÉVÉNEMENTS SONT INDÉPENDANTS DE L'ACTION FAITE DANS LES VILLES (PAS DE JETONS) ET NE RÉCLAMENT PAS D'ACTION (IL SUFFIT D'Y ÊTRE).
5. IL EST POSSIBLE DE RÉCUPÉRER LE BONUS D'UNE CARTE ÉVÉNEMENT ET TOUS LES BONUS D'UNE VILLE (CONNAISSANCE ET VALEUR ÉCONOMIQUE) DANS UNE MÊME INTERACTION.
6. LES FRÈRES ET CARDINAUX NE PEUVENT PAS DÉCLENCHER LES CARTES ÉVÉNEMENTS À VALEUR ÉCONOMIQUE.

PISTES & TABLES

1. TOUS LES JOUEURS COMMENCENT À 1 SUR LA PISTE DE CONNAISSANCE. ILS COMMENCENT À 0 SUR LES AUTRES PISTES.

TABLE « ORIENT »

2. LE BONUS DE LA TABLE « ORIENT » NE S'APPLIQUE PAS AUX ÉVÉNEMENTS
3. À PARTIR DU MOMENT OÙ UN JOUEUR MARCHAND ATTEINT LA DERNIÈRE ÉTAPE DE LA TABLE « ORIENT », IL ENCAISSE 10 DUCATS SUPPLÉMENTAIRES S'IL INTERAGIT AVEC UNE VILLE COMMERÇANTE (AVANT OU APRÈS SON DÉPLACEMENT). S'IL A DÉJÀ ENCAISSÉ LA VALEUR ÉCONOMIQUE DE LA VILLE (UN DE SES JETONS EST PRÉSENT DANS CETTE VILLE), IL NE REÇOIT PAS DE DUCATS SUPPLÉMENTAIRES.
4. L'ENTRÉE DANS LA DERNIÈRE CASE DE LA TABLE « ORIENT » COÛTE 1 ACTION (IL FAUT DONC DÉPENSER 6 ACTIONS POUR BÉNÉFICIER DU BONUS DE LA TABLE « ORIENT »).

TABLE « MESSENGER »

5. L'ACQUISITION DE LA CONNAISSANCE DE LA VILLE DE BOLOGNE NÉCESSITE LE MESSENGER ET LE DÉPLACEMENT À BOLOGNE POUR ALLER POSER SON MARQUEUR.
6. LE COÛT ET LA CONNAISSANCE OBTENUE SONT FONCTION DU MOMENT OÙ LE MESSENGER EST ENVOYÉ À BOLOGNE (I.E. : ENTRÉE DU JETON DU JOUEUR DANS LA DERNIÈRE CASE OÙ EST REPRÉSENTÉE LA VILLE DE BOLOGNE) :
 - ◆ JUSQU'AU TOUR 7 : 20 DUCATS ET 2 CUBES PRÊTRE (CUBES JAUNES), +15 CASES SUR LA PISTE DE LA CONNAISSANCE
 - ◆ À PARTIR DU TOUR 8 : 10 DUCATS ET 1 CUBE PRÊTRE (CUBE JAUNE), +10 CASES SUR LA PISTE DE LA CONNAISSANCE
7. L'ENTRÉE DANS LA DERNIÈRE CASE DE LA TABLE « MESSENGER » COÛTE 1 ACTION (IL FAUT DONC DÉPENSER 8 ACTIONS POUR BÉNÉFICIER DU BONUS DE LA TABLE « MESSENGER »).
8. LA PROGRESSION SUR LA PISTE DE LA CONNAISSANCE N'EST POSSIBLE QU'À PARTIR DU MOMENT OÙ LE PION DU JOUEUR ATTEINT BOLOGNE POUR REJOINDRE SON MESSENGER.

TABLE « BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN »

9. LA PROGRESSION SUR LA PISTE « BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN » N'EST POSSIBLE QU'À PARTIR DU MOMENT OÙ LA BIBLIOTHÈQUE EST ACCESSIBLE (PENDANT LES ÉVÉNEMENTS PAPAUX, À PARTIR DU TOUR 12).
10. PENDANT SON TOUR, UN JOUEUR PEUT PIOCHER DES CARTES BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN MÊME S'IL N'A PAS DÉPENSÉ D'ACTION POUR PROGRESSER SUR LA PISTE « BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN » CE TOUR LÀ.
11. CHAQUE JOUEUR NE PEUT PIOCHER DES CARTES BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.

TABLE « CANTIQUES DU SOLEIL »

12. IL FAUT TOUJOURS SE RENDRE DANS UNE VILLE FRANCISCANE OUVERTE POUR PROGRESSER SUR LA TABLE « CANTIQUES DU SOLEIL », Y COMPRIS LORS DES DERNIERS TOURS OÙ TOUTES LES VILLES FRANCISCANE SONT OUVERTES.

MANUSCRITS

1. LORS DE LA PHASE « ÉVÉNEMENTS », SI TOUS LES MANUSCRITS D'UN NIVEAU ONT ÉTÉ PRIS, ON DÉCALE VERS LE HAUT TOUS LES AUTRES MANUSCRITS, Y COMPRIS LE MANUSCRIT « LINGUA VOLGARE » (VALEUR 8).
2. LE MANUSCRIT « LINGUA VOLGARE » (VALEUR 8) ENTRE EN JEU SUR LE NIVEAU DISPONIBLE LE PLUS COUTEUX EN ACTIONS.

EXEMPLES :

4 ACTIONS DANS LE CAS OÙ 1 NIVEAU DE MANUSCRIT EST LIBRE

3 ACTIONS DANS LE CAS OÙ 2 NIVEAUX DE MANUSCRIT SONT LIBRES

...

3. LA RÉDUCTION APPLICABLE AUX CARTES MANUSCRIT (QUAND TOUS LES MANUSCRITS D'UN NIVEAU ONT ÉTÉ PRIS) NE CONCERNE QUE LE COÛT D'ACQUISITION (EN ACTIONS), PAS LE NIVEAU DE CONNAISSANCE NÉCESSAIRE POUR LES ACQUÉRIR.

AUMÔNE

1. LE MARCHAND LE PLUS RICHE (ET SEULEMENT LUI PARMIS LES MARCHANDS) DOIT PAYER À TOUS LES FRÈRES MOINS RICHES (STRICTEMENT) QUE LUI. LA BANQUE PAYER À TOUS LES RELIGIEUX PLUS RICHES QUE LE MARCHAND LE PLUS RICHE AINSI QU'ÀUX ÉVENTUELS RELIGIEUX QUI N'AURAIENT PAS ÉTÉ RÉGLÉS PAR LE MARCHAND.

EXEMPLE :

A ET B SONT MARCHANDS AVEC RESPECTIVEMENT 15 ET 10 DUCATS.

C, D ET E SONT CARDINAUX AVEC RESPECTIVEMENT 0, 5 ET 30 DUCATS.

A PAYER 10 DUCATS À C ET 5 DUCATS À D. COMME IL N'A PLUS D'ARGENT, LA BANQUE PAYER 5 DUCATS À D ET 10 DUCATS À E.

2. UN SEUL MARCHAND PAR TOUR EST D'AUMÔNE.
3. S'IL DEVIENT MOINS RICHE QUE LES RELIGIEUX RESTANT À RÉGLER, IL PAYER QUAND MÊME.
4. EN CAS D'ÉGALITÉ POUR DÉTERMINER LE MARCHAND LE PLUS RICHE, LES RELIGIEUX CHOISISSENT LE MARCHAND QUI DOIT PAYER.

RAPPELS

1. LES CUBES DÉFAUSSÉS POUR LES BESOINS D'UNE ACTION SONT IMMÉDIATEMENT RÉINJECTÉS DANS LE(S) PROCHAIN(S) TOUR(S) À VENIR EN SUIVANT LES RÈGLES DE LA PHASE ÉVÉNEMENT.
2. LES CUBES VIRTUELS DES PERSONNAGES PEUVENT ÊTRE UTILISÉS UNE FOIS PAR ACTION, LORS DE L'ÉLECTION FINALE ET POUR LE NOMBRE DE CUBES À LA FIN DE LA PARTIE.

EXEMPLE :

FRÈRE MICHEL PEUT UTILISER SON CUBE JAUNE VIRTUEL POUR PROGRESSER SUR LA TABLE « CANTIQUES DU SOLEIL », POUR ENTRER DANS LA DERNIÈRE CASE DE LA TABLE « MESSAGER » ET POUR L'ÉVÉNEMENT « STUPOR MUNDI » DANS LE MÊME TOUR. CE CUBE JAUNE VIRTUEL LUI APPORTERA ÉGALEMENT UNE VOIX LORS DE L'ÉLECTION FINALE ET POUR LES PV DUS AU NOMBRE DE CUBES À LA FIN DE LA PARTIE.

3. LE POUVOIR DU CARDINAL ZAZZA PERMET DE VOIR UNE CARTE BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN DE PLUS QUE LE NOMBRE ATTEINT SUR LA PISTE « BIBLIOTHÈQUE DU VATICAN » MAIS PAS D'EN CONSERVER PLUS D'UNE.
4. À LA MORT DU PAPE, TOUS LES JOUEURS DÉPLACENT LEURS PIONS À ROME.